Ж-95
Т-25
17

2019

Disney · PIXAR

Тачки

0+

ШКОЛА ДЛЯ ГОНЩИКОВ

4 607092 440293 19003

В ГОСТЯХ У МЭТРА

ДРУЖЕСКИЙ ВИДЕОЧАТ

СМАСТЕРИ КОЛЁСНЫЙ СПИННЕР

СМЕШНЫЕ РОЗЫГРЫШИ

Disney

Микки и весёлые гонки

Найди на картинке двух абсолютно одинаковых Микки!

Disney Узнавайка

5:00 – 12:00

Disney Канал

По телевизору

0+

© 2018 Disney Реклама

НАСТОЯЩИЕ ДРУЗЬЯ ЖДУТ ТЕБЯ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА «ТАЧКИ»!

СОДЕРЖАНИЕ:

ВАШ ВЫХОД ..... СТР. 4

ИГРЫ ..... СТР. 6 18 22 26 30

КОМИКС ..... СТР. 8

ПОСТЕР ..... СТР. 16

РАСКРАСКА ..... СТР. 20

ПОДЕЛКА ..... СТР. 28

Филиал № 17

МЭТР – ХОРОШИЙ ДРУГ

© Disney/Pixar

МЭТР – ТЯГАЧ

РОДИНА: Радиатор-Спрингс

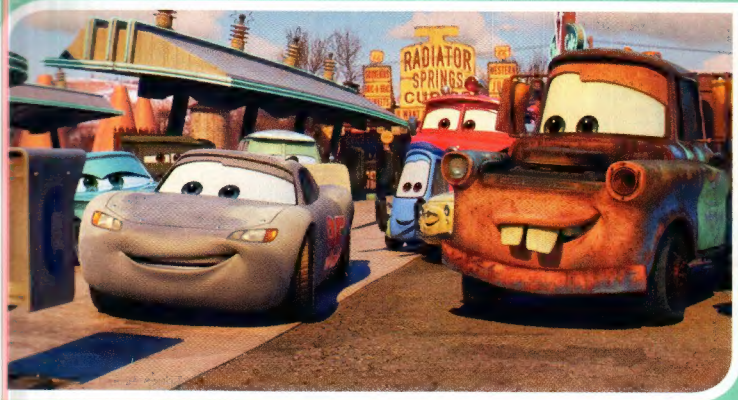
ОПЫТ: Мэтр – старый добрый тягач с большим сердцем. По его собственным словам, он ездит задним ходом лучше всех в мире. А ещё Мэтр обожает всех разыгрывать.

ОСОБЕННОСТИ: это модель тягача 1951 года с самым сильным крюком в Карбюраторном округе.

США

НАСТОЯЩИЙ ДРУГ

Если друзья нуждаются в Мэтре, он всегда оказывается рядом. Как в тот раз, когда Молния попал в аварию. Мэтр не мог поверить своим глазам, когда увидел, что случилось с его другом.



ПОДДЕРЖКА

Дружба Мэтра и доброе отношение других жителей Радиатор-Спрингс помогли Молнии вернуть уверенность в себе после аварии.

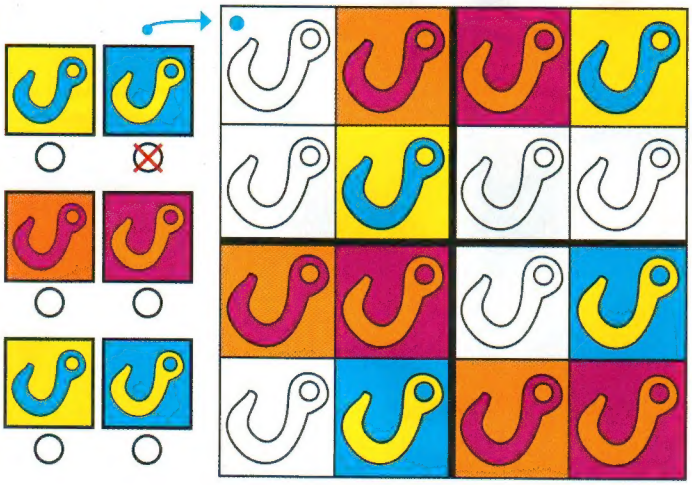
НАДЁЖНОСТЬ

Кто утешал Молнию по видеочату, когда тот был совсем один? Конечно, Мэтр – друг, на которого можно рассчитывать всегда!

СУДОКУ С КРЮКАМИ

Друг обязательно протянет руку помощи, а если руки нет, то протянет крюк. В каждом ряду, столбике и квадратике 2x2 должны быть все четыре крюка разных цветов.

Отметь крюки, которые нужно поставить в белые клетки, и раскрась их. Не угадывай – используй логику.



ОТВЕТ:

ПРЕДАННЫЙ ПОКЛОННИК

1 ТЫ В ОТЛИЧНОЙ ФОРМЕ!

Настоящие болельщики в любой ситуации узнают своего чемпиона, даже в сумерках.

Помоги Мэтру найти все силуэты Молнии.

А

В

Б

Г

1 ...

2 ...

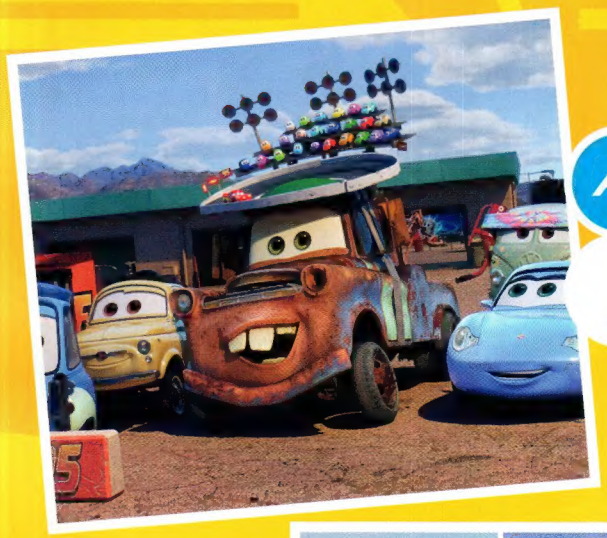
3 ...

4 ...

ОТВЕТ: 1 = Г, 2 = Б, 3 = А, 4 = В.

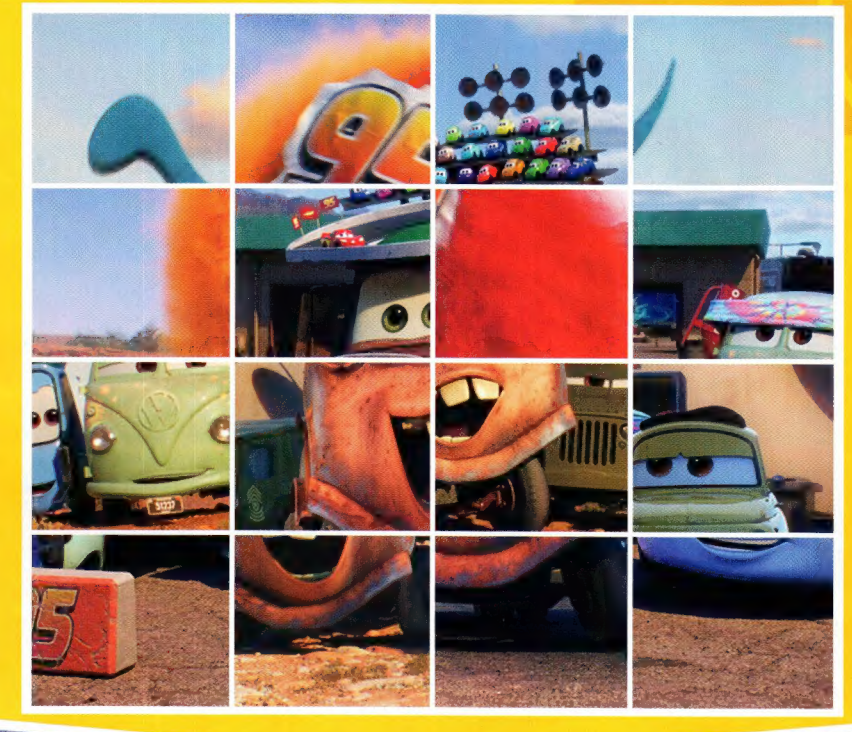
2 ШЛЯПНЫЙ МАСТЕР

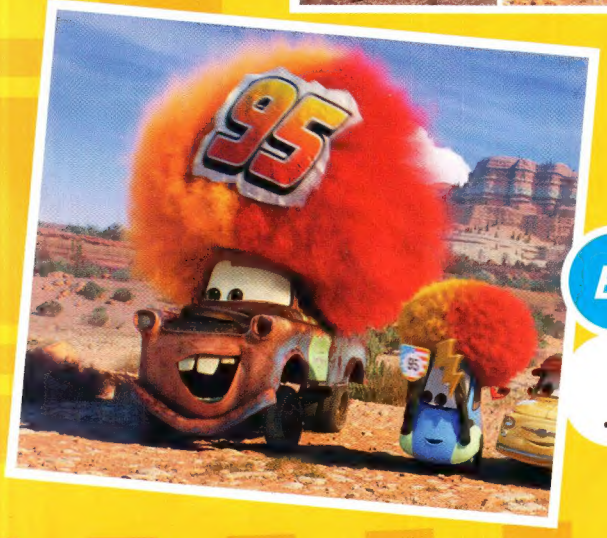
У Мэтра есть шляпы на все случаи жизни. Сосчитай, сколько раз фрагменты всех четырёх сцен встречаются в путанице на центральной картинке.



А ...

Б ...





В ...

Г ...

ОТВЕТ: А = 5, Б = 4, В = 4, Г = 3.

ШКОЛА ГОНЩИКОВ МИСС КРОШКИ

ПРИШЛА ПОРА УЗНАТЬ ПРО УДИВИТЕЛЬНОЕ ПРОШЛОЕ УЧАСТНИКОВ ГОНОК БЕЗУМНОЙ ВОСЬМЁРКИ.

«ФЛОРИДА—500» ЗАКОНЧЕНА. КРУС РАМИРЕС ПОБЕДИЛА ДЖЕКСОНА ШТОРМА.

МНЕ НУЖНО НАЙТИ МЕСТО ДЛЯ ПРИЗА...

ПОСТАВЬ ЕГО ВОТ ТУТ. ОТСЮДА ОН НИКУДА НЕ ДЕНЕТСЯ.

РЯДОМ С ПРИЗОМ ИЗ ОВРАГА ГРОМА?

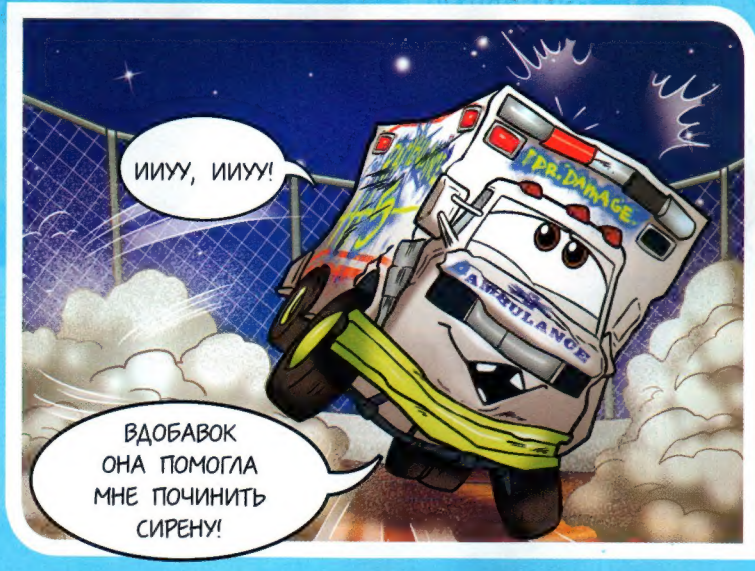
«ЕГО Я НИКОГДА НЕ ЗАБУДУ...»

По мотивам рассказа «Школа гонщиков Мисс Крошки»; Пересказ: Alessandro Ferrari; Вёрстка: Massimo Asaro; Обработка: Stefano Simeone; Контур: Michela Frare; Цвет: Kawaii Studio

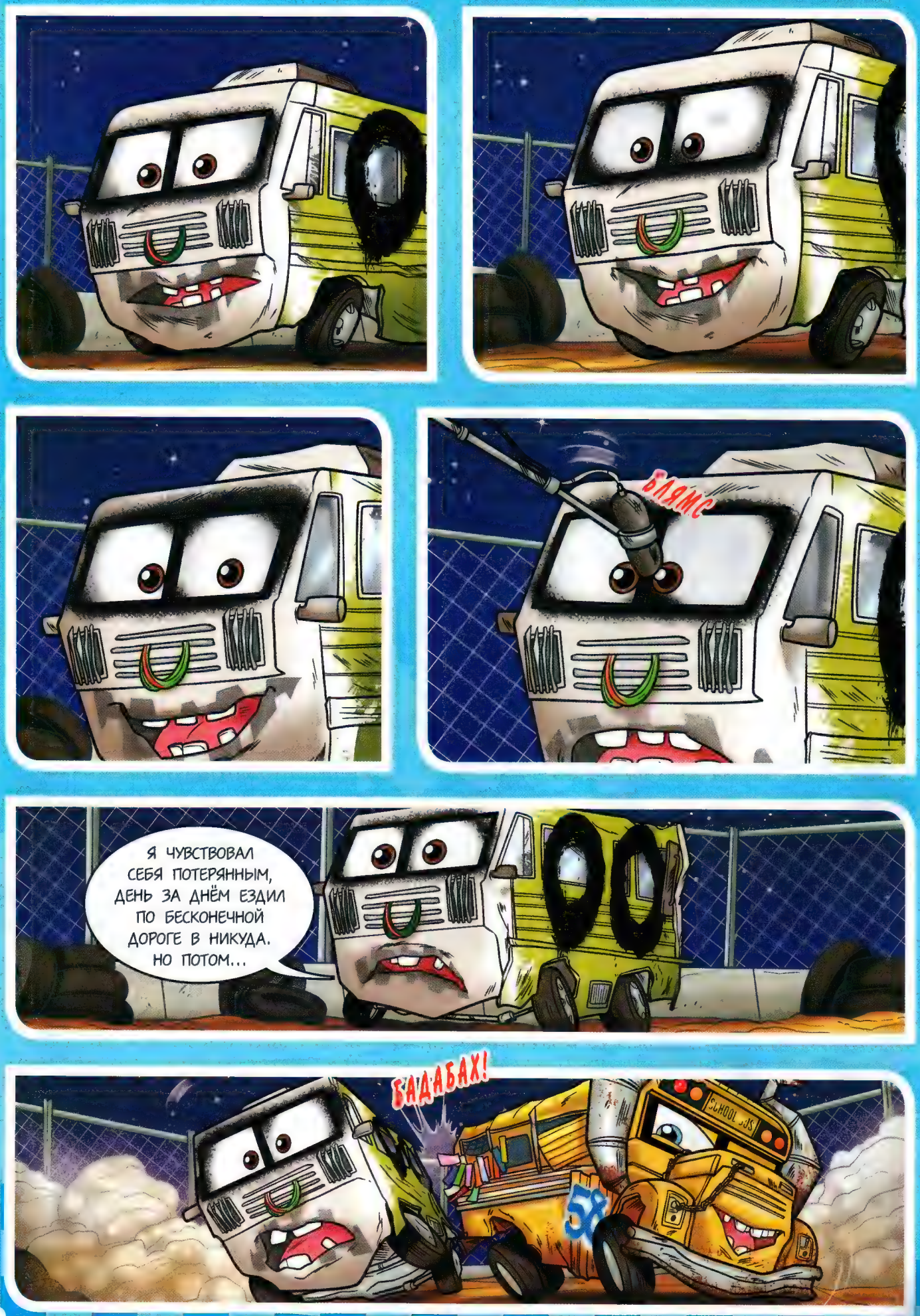
ВЫ НЕ ЗАДУМЫВАЛИСЬ, ЧТО ДОРОГА, КОТОРУЮ ВЫ ВЫБРАЛИ, КОНЧАЕТСЯ ТУПИКОМ?
SCHOOL BUS
ИМЕННО ТАК Я СЕБЯ ЧУВСТВОВАЛА, КОГДА РАБОТАЛА В ШКОЛЕ НИЖНЕГО БЕЛВИЛЛА.
ВПЕРЕДИ ОСТАНОВКА ШКОЛЬНОГО АВТОБУСА
БАБАХ
НО МОЯ ЖИЗНЬ СТАЛА СОВСЕМ ДРУГОЙ, КОГДА Я ОТКРЫЛА ШКОЛУ ГОНЩИКОВ МИСС КРОШКИ!
ПОШЁЛ ОТСЧЁТ: ТРИ, ДВА, ОДИН...
AMBULANCE
STOP
Я ПОМОГУ ИЗМЕНИТЬ ВАШУ ЖИЗНЬ!

«...Я ЧАСТО ПОПАДАЛ В АВАРИИ...»

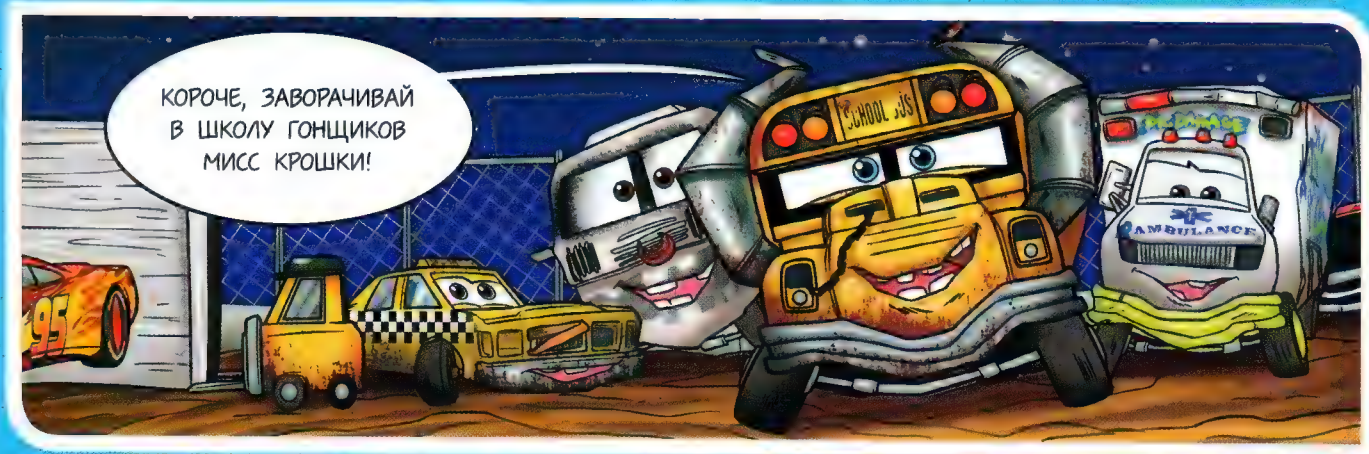
НО БЛАГОДАРЯ МИСС КРОШКЕ Я ПРЕВРАТИЛ ЭТО В СВОЁ ГЛАВНОЕ ДОСТОИНСТВО!



В ОБЩЕМ, ЕДУ Я К СВОЕМУ МЕХАНИКУ НА ОБЫЧНЫЙ ТЕХОСМОТР, А ОН МНЕ И ГОВОРИТ...
РЕКОНСТРУКЦИЯ РЕАЛЬНЫХ СОБЫТИЙ.
У ТЕБЯ ВЫСОКОЕ ДАВЛЕНИЕ МАСЛА, У ТЕБЯ ПРОБЛЕМЫ С РУЛЁМ, И СПИДОМЕТРУ СКОРО ПОРА НА ПОМОЙКУ.
ПОРА ТЕБЕ СБАВИТЬ СКОРОСТЬ И НАУЧИТЬСЯ РАССЛАБЛЯТЬСЯ.
!
РЕКОНСТРУКЦИЯ РЕАЛЬНЫХ СОБЫТИЙ.
НУ Я И ПОСЛЕДОВАЛ СОВЕТУ МЕХАНИКА: ЗАПИСАЛСЯ В ШКОЛУ МИСС КРОШКИ.
И ТЕПЕРЬ Я РАССЛАБЛЯЮСЬ, КАК НИКОГДА В ЖИЗНИ...
СЛЕДУЮЩИЙ!


БЛЯМС
Я ЧУВСТВОВАЛ СЕБЯ ПОТЕРЯННЫМ, ДЕНЬ ЗА ДНЁМ ЕЗДИЛ ПО БЕСКОНЕЧНОЙ ДОРОГЕ В НИКУДА. НО ПОТОМ...
БАДАБАХ!
SCHOOL BUS
58

НО НЕ НАДО ВЕРИТЬ НАМ НА СЛОВО!
SCHOOL BUS
ПРОСТО СПРОСИТЕ ДВУХ НАШИХ ПОСЛЕДНИХ...
ПОДОЖДИТЕ... ТОЛЬКО НЕ ГОВОРИТЕ МНЕ, ЧТО ЭТО...
...ВЫПУСКНИКОВ МОЛНИЮ МАККУИНА И КРУС РАМИРЕС!
МИСС КРОШКА – ЛУЧШАЯ.
ОНА НАУЧИЛА МЕНЯ ВСЕМУ, ЧТО Я ЗНАЮ.


КОРОЧЕ, ЗАВОРАЧИВАЙ В ШКОЛУ ГОНЩИКОВ МИСС КРОШКИ!
95
SCHOOL BUS
DR. DAMAGE
AMBULANCE

1-ОВРАГ-844-АКШОРК!
SCHOOL BUS
DR. DAMAGE
AMBULANCE
ШКОЛА ГОНЩИКОВ МИСС КРОШКИ
ИЛИ СВЯЖИТЕСЬ С НАМИ ПО НОМЕРУ 1-ОВРАГ-844-АКШОРК!

«АКШОРК» – ЭТО «КРОШКА» ЗАДОМ НАПЕРЁД!
ВЖУУУУХ
ВЖУУУУХ
БИ-БИП
DR. DAMAGE
AMBULANCE
SCHOOL BUS

БИ-БИП
SCHOOL BUS
ОЙ!
ПАДАЕТ!

SCHOOL BUS
БИ-БИП

БАМС!

НУ ВО—ОТ!

МОЖЕТ, ЭТО БЫЛО НЕ САМОЕ ЛУЧШЕ МЕСТО ДЛЯ КУБКОВ...
КОНЕЦ

МАК

КОМАНДА МОЛНИИ МАККУИНА

© Disney/Pixar

Филиал № 17

СЛОЖНЫЙ ПУТЬ КРУС

1 ВАЖНЫЕ СЛОВА

Перед гонкой «Флорида-500» Крус решила вернуться к работе тренера в учебном центре «Ржавейки» и окончательно попрощалась с Молнией.

Чтобы узнать, что она сказала, следуй по кругу по часовой стрелке и записывай каждую третью букву. Из этих букв получатся её слова.

Напиши расшифрованное сообщение здесь:

У .....

ОТВЕТ: Удачи, мистер Маккуин!

2 ЭТО МОЖНО ПОЧИНИТЬ?

Молния хочет помириться с Крус и позвать её обратно. Для этого ему надо починить её приз из Оврага Грома.

Помоги гонщику и расставь восемь осколков по местам.

ОТВЕТ: 1 = Ж, 2 = З, 3 = Е, 4 = Д, 5 = В, 6 = А, 7 = Б, 8 = Г.

РАСКРАСКА

ЛУЧШИЕ ДРУЗЬЯ

АВТОПОРТРЕТ

Мэтр очень талантлив.
Раскрась эту картинку
и закончи его шедевр.

ВХОДЯЩИЙ ВЫЗОВ

Расстояние – не помеха для настоящей дружбы. Если ты соскучился, можно позвонить другу по телефону.

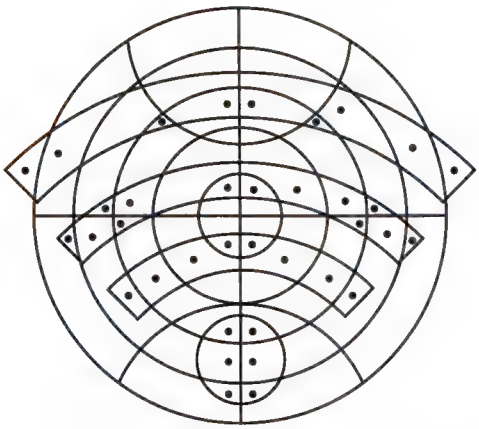
Оживи с помощью цвета этот видеразговор между Мэтром и Молнией.

WI-FI СИГНАЛ

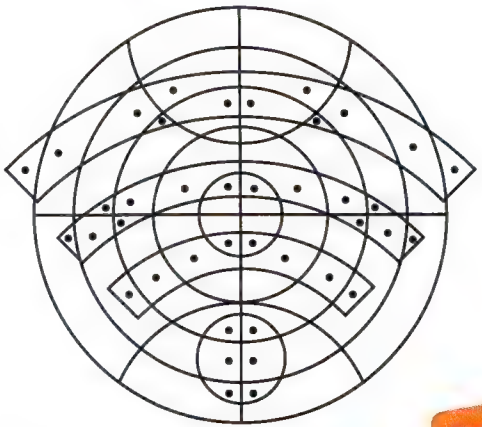
Чтобы как следует наговориться, нужна хорошая связь.

Закрась детали с точками, чтобы узнать, у какой сети сигнал лучше.

СЕТЬ МЭТРА



СЕТЬ МОЛНИИ



ОТВЕТ: связь у Молнии лучше, чем у Мэтра.

ДРУЖЕСКИЙ РОЗЫГРЫШ

1 ПЕНА И КОНФЕТТИ

Кэл решил подшутить над Молнией. Конфетти, которые рассыпались по знаменитому гонщику впереди и сзади, кажутся одинаковыми, но на самом деле между картинками 10 различий. Найди их все, сравнив картинки А и Б.

А ВПЕРЕДИ

Б СЗАДИ

ОТВЕТ:

2 ОТЛИЧНАЯ ШУТКА, ГВИДО!

Что посеешь, то и пожнёшь. Теперь кое-кто решил подшутить над Кэлом.

Расставь шесть шин по порядку от самой маленькой до самой большой.

А ... Б ... В ... Г ... Д ... Е ...

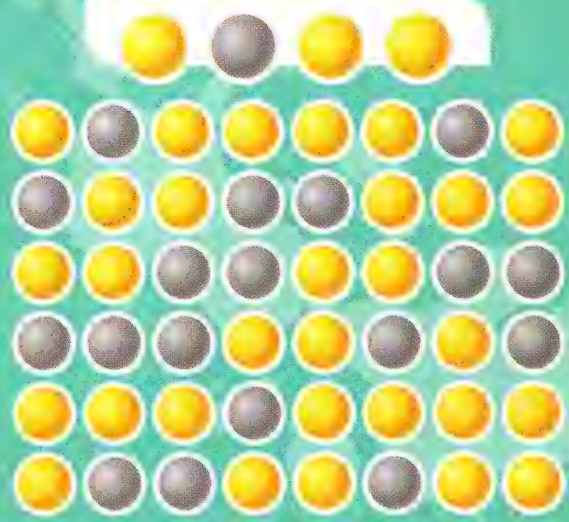
ОТВЕТ: А = 1, Б = 4, В = 6, Г = 5, Д = 2, Е = 3.

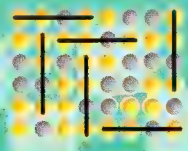
3 У ТЕБЯ ПОВОРОТНИК МИГАЕТ!

И снова Кэл попался на старый розыгрыш.

Последовательность из 4 включенных и выключенных фар повторяется здесь 6 раз – 3 раза по горизонтали и 3 раза по вертикали. Найди её и зачеркни карандашом.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ



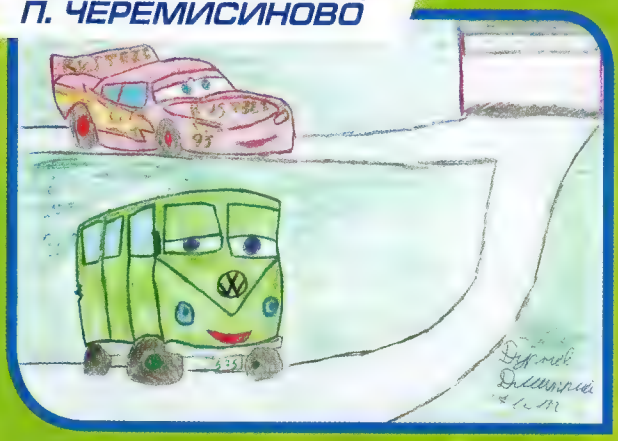


ОТВЕТ:

РИСУНКИ ЧИТАТЕЛЕЙ

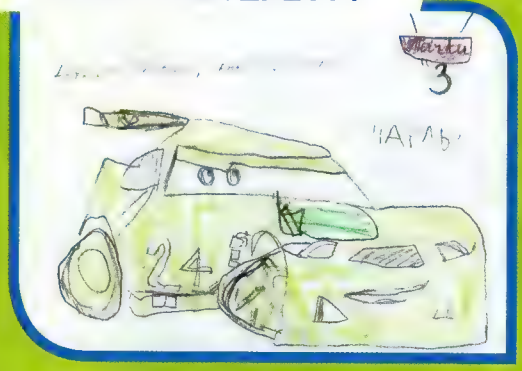
СПАСИБО ЗА ЧУДЕСНЫЕ РАБОТЫ, ДОРОГИЕ ДРУЗЬЯ!

ДМИТРИЙ ДУРНЕВ, П. ЧЕРЕМИСИНОВО



КЛИМОВ АРСЕНИЙ, ЛИПЕЦК

МАТВЕЙ ДУДИН, САНКТ-ПЕТЕРБУРГ



ТИМОФЕЙ МАКСАК, ПЕРМЬ

ЕГОР ГАЛИНУРОВ, ПУШКИНО

ИЛЬЯ СИМОНОВ, РОССИЯ

МИХАИЛ ГУЛИЧЕВ, ПОДОЛЬСК

ВЛАДИК ПРИСТЯЖНЮК, ПЕНЗА

КИРИЛЛ ПЕРФИЛОВ, САРАТОВ

АЛЕКСЕЙ БЕЛОКОНОВ, ВОРОНЕЖ

ПРИСЫЛАЙ СВОИ РИСУНКИ ПО АДРЕСУ:

119071, МОСКВА,
2-Й ДОНСКОЙ ПР-Д, Д. 4,
«ЭГМОНТ», ЖУРНАЛ «ТАЧКИ».

СЛОВО ЗА СЛОВО

Молния Маккуин скучает по дому и хочет поболтать со своим приятелем. Позови друга и попробуйте набрать нужные номера в этой весёлой игре.

МЭТР

ТВОЁ СЛОВО

ПРАВИЛА ИГРЫ:

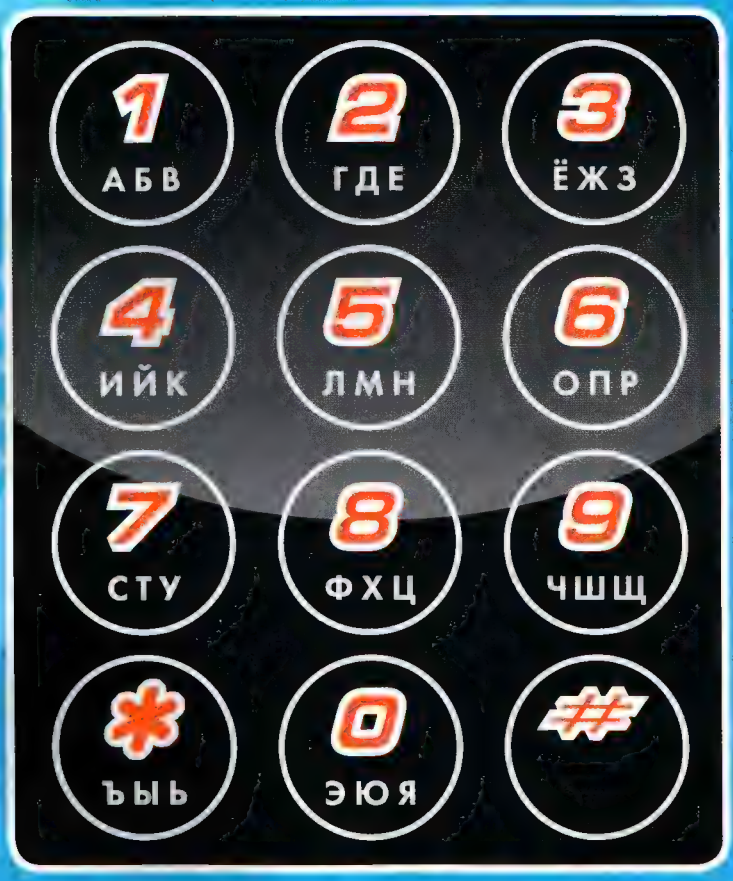
Игра для двоих:
Мэтра и Молнии.

Цель:
первым закончить своё слово, находя нужные буквы на кнопках.

Как играть:
Оба игрока записывают в своих клеточках по одному слову – по одной букве в каждом квадрате. В слове должно быть от 3 до 9 букв. Слова должны быть одинаковой длины. Вырежи 12 фишек, положи в мешочек, перемешай. Первым ходит младший игрок. Он наугад достаёт из мешочка фишку. После каждого хода игроки кладут фишки назад в мешочек.

Если ты достал...
цифры 0–9 или знак * – это соответствует клавишам с буквами. Когда ты достанешь какую-то цифру, посмотри, нет ли в твоём слове буквы с этой клавиши, и, если есть, поставь галочку в кружочке под этой буквой. За один ход можно отметить только одну букву.
знак # – твой противник отмечает любую букву в своём слове.

Побеждает тот, кто первым отметит все буквы в своём слове.



МОЛНИЯ

ТВОЁ СЛОВО

ПОДЕЛКА

БУМАЖНАЯ ВЕРТУШКА

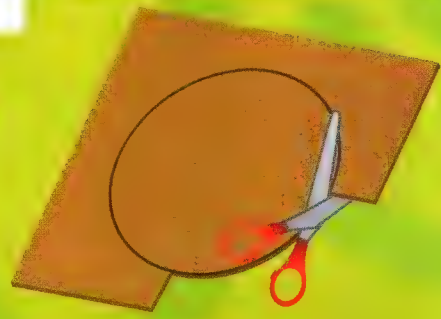
ТЕБЕ ПОНАДОБЯТСЯ:

- Верёвка длиной 70 см
- Картон
- Ножницы
- Клей-карандаш
- Зубочистка или спица
- Карандаш

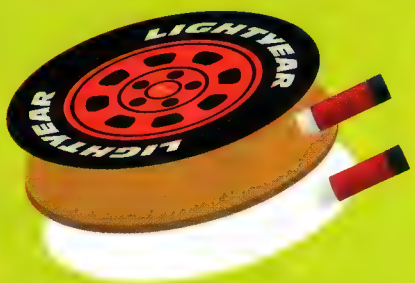
1 Вырежи круги с соседней страницы.

2 Положи один из них на картон и обведи.

3 Вырежи круг из картона.



4 Приклей цветные круги на картонную заготовку с обеих сторон.



5 Попроси родителей проделать две дырочки на местах жёлтых точек с помощью зубочистки или спицы.

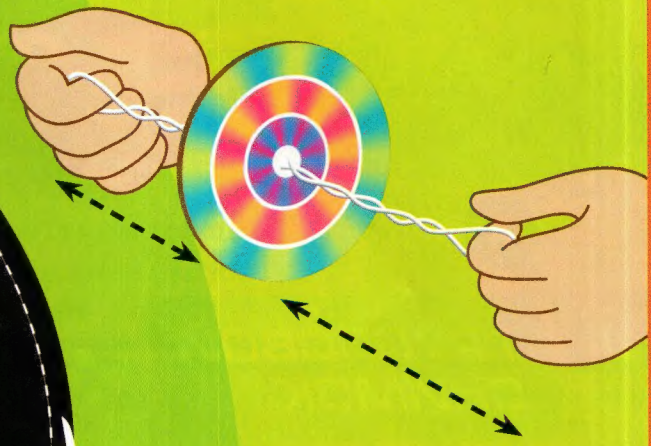
ПРИ РАБОТЕ С НОЖНИЦАМИ НУЖНА ПОМОЩЬ РОДИТЕЛЕЙ.

6

Продень верёвку в дырки и соедини два конца узлом.

7

Покрути колесо так, чтобы верёвочка закрутилась. Потом потяни края верёвочки в разные стороны... отпусти... потяни... отпусти. Вертушка будет крутиться, создавая интересный оптический эффект.



ТЫ МОЖЕШЬ СДЕЛАТЬ ТАКИЕ ЖЕ ВЕРТУШКИ СО СВОИМИ РИСУНКАМИ.

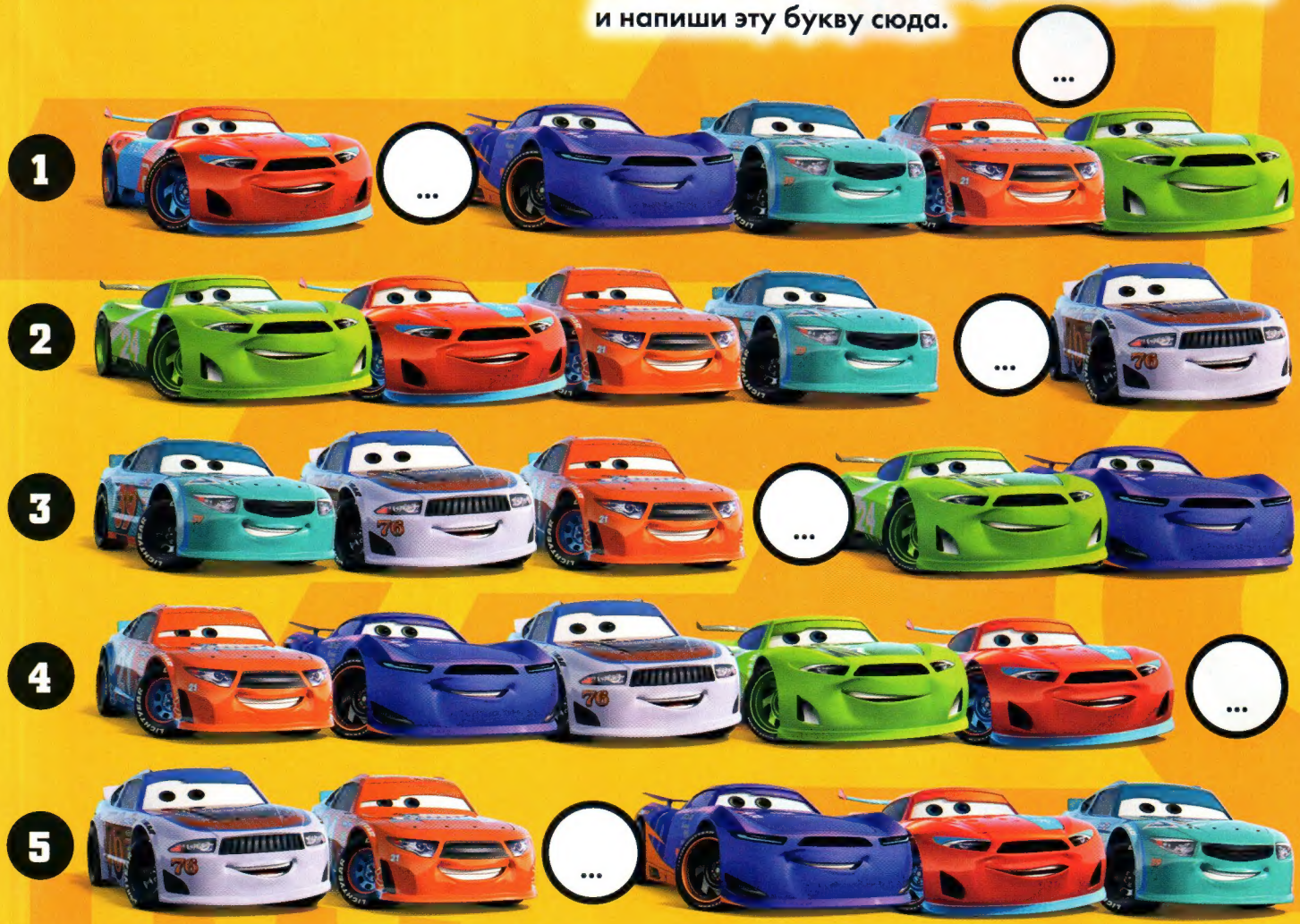
Перед тем как вырезать эту страницу, прочитай следующую.

СНОВА НА ДОРОГЕ

А Б В Г Д Е

1 ГРУППОВОЙ СНИМОК

На общем снимке всегда кого-то не хватает. Дополни все группы, написав подходящую букву вместо отсутствующего гонщика. Потом найди букву гонщика, который присутствует в каждой группе, и напиши эту букву сюда.



ОТВЕТ: 1 = В, 2 = Е, 3 = Б, 4 = Д, 5 = А, присутствует везде – Г.

2 ОБГОН РАЗРЕШЁН!

Гонщики едут по трассе, начиная от старта. Используй подсказку, чтобы узнать победителя. Ставь крестик в кружочке рядом с гонщиком каждый раз, когда он обгоняет соперника. Чемпионом станет гонщик, у которого больше всего крестиков.

А

...

Б

...

В

...

ПОДСКАЗКА

СКОРОСТЬ БЬЁТ СЦЕПЛЕНИЕ

СЦЕПЛЕНИЕ БЬЁТ АЭРОДИНАМИКУ

АЭРОДИНАМИКА БЬЁТ СКОРОСТЬ

СТАРТ

ОТВЕТ: А = 2, Б = 5, В = 3.

ОФОРМИ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ «ТАЧКИ» НА ПЕРВОЕ ПОЛУГОДИЕ 2019 ГОДА!

ЖУРНАЛ ДОСТАВЯТ ПРЯМО К ТЕБЕ ДОМОЙ!
ТЫ НЕ ПРОПУСТИШЬ НИ ОДНОГО НОМЕРА!

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
в каталоге «Почта России»
и на сайте podpiska.pochta.ru – П4149,
в «Каталоге Российской прессы»
и на сайте vipishi.ru – 10002

© Disney/Pixar

DISNEY PUBLISHING WORLDWIDE
Global Magazines, Comics and Partworks

Publisher
Lynn Waggoner
Editorial Director
Bianca Coletti
Editorial Team
Guido Frazzini (Director, Comics), Stefano Ambrosio (Executive Editor, New IP), Carlotta Quattrocolo (Executive Editor, Franchise), Camilla Vedove (Senior Manager, Editorial Development), Behnoosh Khalili (Senior Editor), Julie Dorris (Senior Editor)

Design
Enrico Soave (Senior Designer)

Art
Ken Shue (VP, Global Art), Roberto Santillo (Creative Director), Marco Ghiglione (Creative Manager), Manny Mederos (Creative Manager), Stefano Attardi (Illustration Manager)
Portfolio Management
Olivia Ciancarelli (Director)
Business & Marketing
Mariantonietta Galla (Senior Manager, Franchise), Virpi Korhonen (Editorial Manager)

Contributors
Francesca Frigo
Project Design Manuel Montero
Editing Sally Gilbert, Egmont Global Content

Materials and characters from the movies Cars, Cars 2, and Cars 3. Copyright © 2019 Disney Enterprises, Inc, and Pixar. All rights reserved.

Copyright © 2019 Disney Enterprises, Inc, and Pixar. All rights reserved.

Disney/Pixar elements © Disney/Pixar; rights in underlying vehicles are the property of the following third parties: Cadillac Coupe DeVille is a trademark of General Motors; Hudson is a trademark of FCA US LLC; Nash Ambassador is a trademark of FCA US LLC; Ford Coupe is a trademark of Ford Motor Company; Hudson Hornet is a trademark of Chrysler LLC; Mack is a trademark of Mack Trucks, Inc; FIAT is a trademark of FIAT S.p.A; Porsche is a trademark of Porsche; Volkswagen trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner Volkswagen AG; Model T is a trademark of Ford Motor Company.

ЖУРНАЛ «ТАЧКИ» № 3 (125) МАРТ 2019.
Название издания на языке оригинала: «The World of Cars».

Copyright © 2019 Disney Enterprises, Inc. and Pixar Animation Studios. All rights reserved.

Издание для досуга. Для детей старшего дошкольного возраста.
Текст для чтения взрослыми детям. Перевод с английского Татьяны Шуликовой.
Главный редактор периодических изданий Елена Владимировна Милютенко.
Редактор журнала Мария Ашихмина. Корректор Екатерина Перфильева. Вёрстка: Ирина Дёмина.
Периодичность: 1 раз в месяц. Издаётся с января 2009 года. Печать офсетная. Бумага мелованная.
Заказ № 19-0243. Подписано в печать 05.02.2019 г. Дата печати (производства): 02.2019. Тираж 35 000 экз.
Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор). Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 67223 от 30.09.2016. ТР ТС 007/2011.
Учредитель и издатель: АО «Эгмонт Россия Лтд.». Адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.
Для писем и обращений: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской проезд, д. 4. www.egmont.ru, info@egmont.ru.
Отпечатано в типографии АО «ПК «Пушкинская площадь»; Россия, 109548, г. Москва, ул. Шоссейная, д. 4Д. Цена свободная.
Распространение в Республике Беларусь: ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57Б, оф. 123. Тел.: +375 (17) 331-94-27 (41).
Размещение рекламы: (495) 933-72-50 Юлия Герасимова.
Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.
К журналу прилагается вложение. Информация о вложении указана на индивидуальной упаковке.

Мы в социальных сетях:
@EgmontRussia @egmont_rus @egmontrussia
Присоединяйтесь!

EAC

ВОЛШЕБСТВО продолжается на disney.ru